



ИНФОРМАЦИОННАЯ ПОДДЕРЖКА ИННОВАЦИОННЫХ ПРОЦЕССОВ В ОБРАЗОВАНИИ

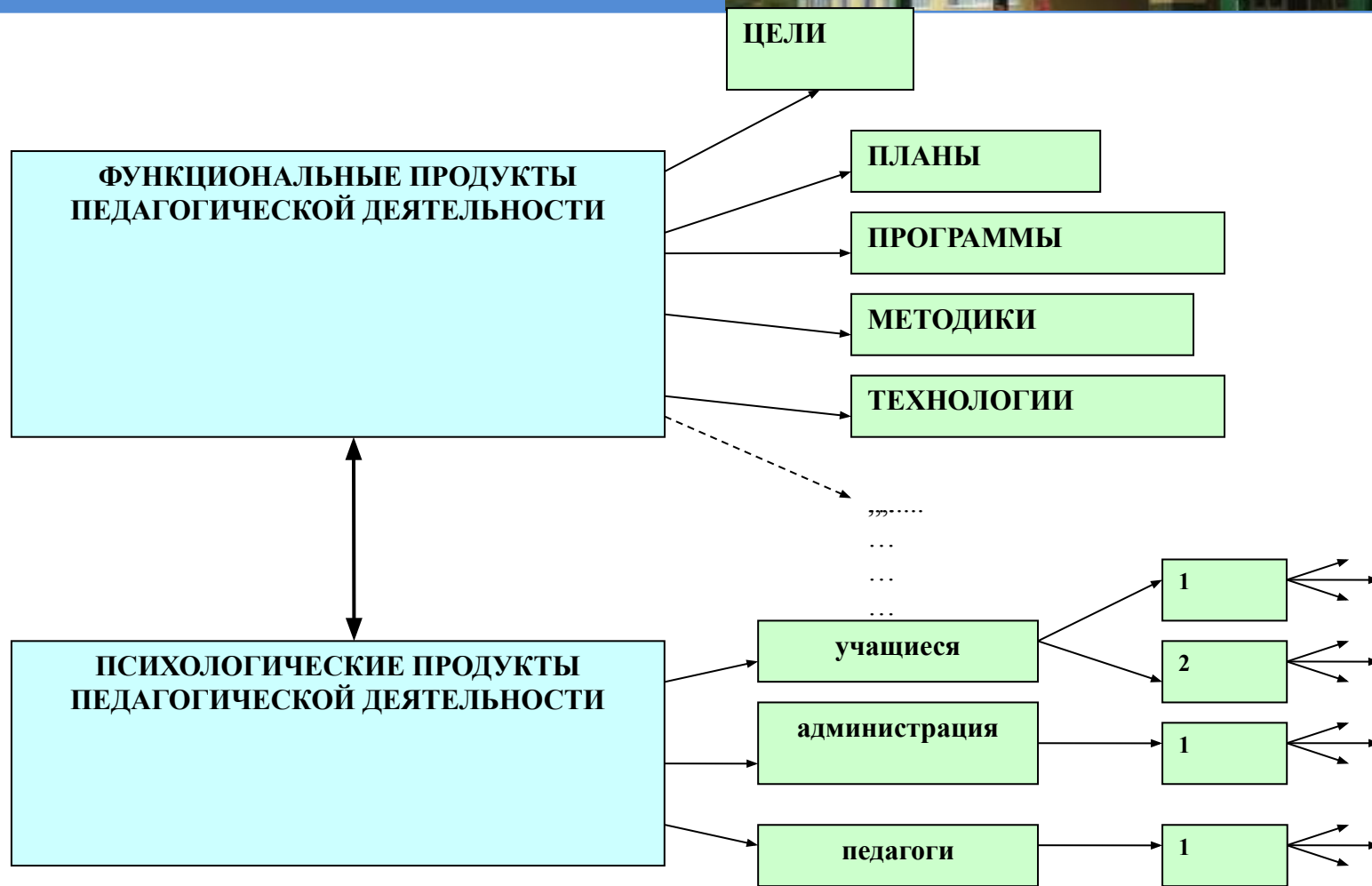
Бордюгова Т.Н.



ЮЖНЫЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ



Модель информационной поддержки инновационных процессов в образовании





Профессиональная компетенция— способность успешно действовать на основе практического опыта, умения и знаний при решении профессиональных задач.

Профессиональная педагогическая ИКТ-компетентность

Общепользовательская ИКТ-компетентность

Общепедагогическая ИКТ-компетентность.

Предметно-педагогическая ИКТ-компетентность

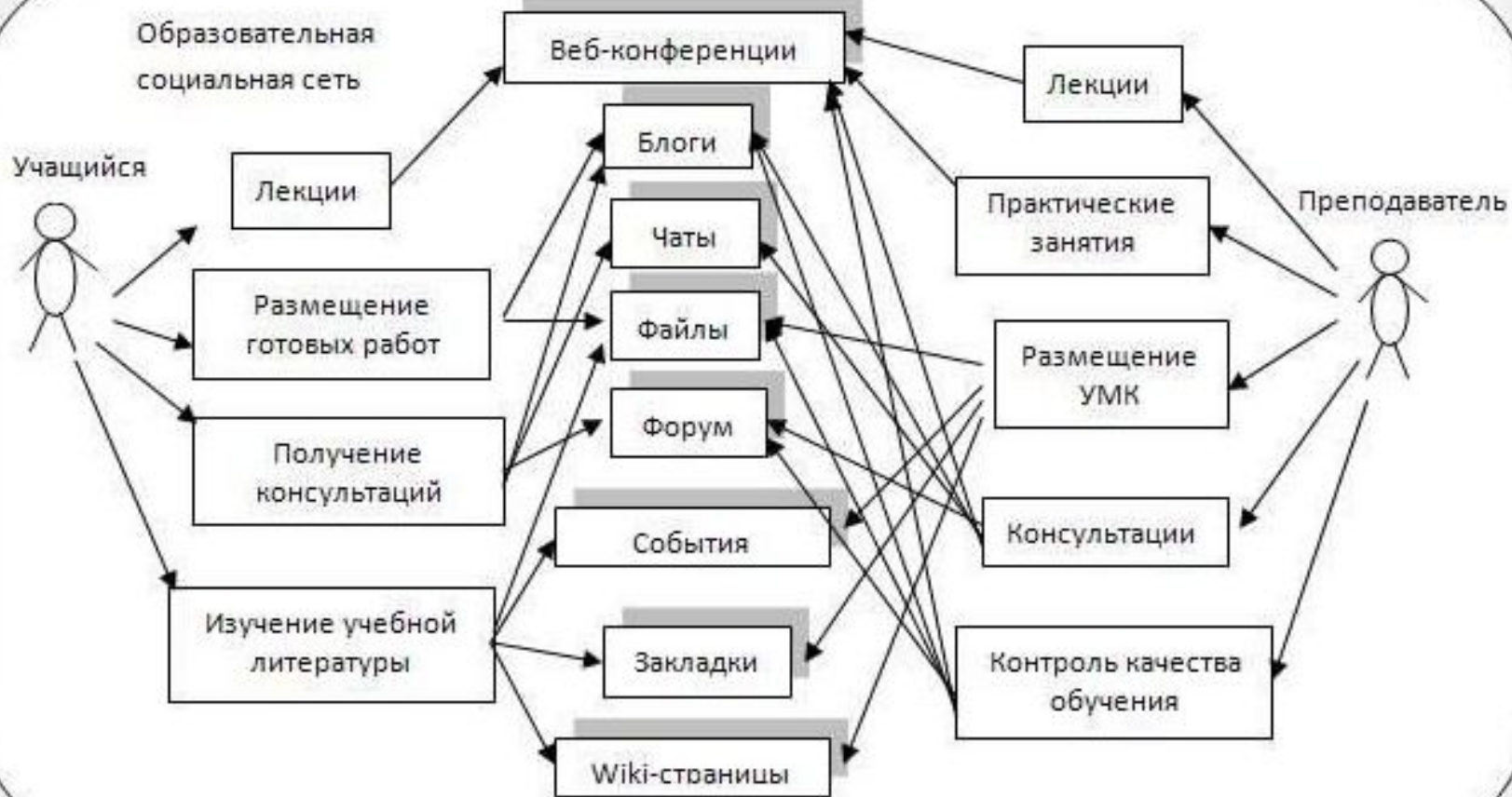


Электронное обучение

- ВОЗМОЖНОСТЬ ПОЛУЧЕНИЯ НОВЫХ ЗНАНИЙ НЕЗАВИСИМО ОТ МЕСТА НАХОЖДЕНИЯ И ВРЕМЕНИ СУТОК.



Виртуальная образовательная среда





Способы и пути достижения педагогом профессиональной ИКТ-компетентности

- введение ФГОС
- наличие достаточной технологической базы
- наличие потребности у педагога реализации ФГОС по работе в ИС
- начальное освоение педагогом базовой ИКТ-компетентности

Интегрированная информационная среда обучения

совокупность компонентов, обеспечивающих интеграцию ИКТ и педагогических технологий с информационной системой поддержки образовательного процесса в ОУ на основе смешанного обучения.



Компоненты ИИС

- Средства коммуникаций
- Телекоммуникации онлайн
- Мультимедийные ресурсы
- Виртуальные практики
- Кейс-технологии и



ания и оценивания в режиме

Интернет
е среды

Принципы проектирования ИТО

- Развитие способности самостоятельного определения собственной цели и потребности;
- Содержание образования представляет собой дидактически адаптированный социальный опыт решения познавательных, мировоззренческих и иных проблем;
- Организации образовательного процесса заключается в создании условий для формирования у обучаемых опыта самостоятельного решения познавательных, коммуникативных, организационных, нравственных и иных проблем, составляющих содержание образования;
- Оценка образовательных результатов основывается на анализе уровней образованности, достигнутых студентами на определённом этапе обучения.





Состав функций систем дистанционного обучения

- создание дистанционных учебных курсов,
- обучение и контроль знаний;
- управление учебным процессом;
- формирование отчетов по обучению;
- хранение информационных и образовательных ресурсов;
- информационное взаимодействие между различными категориями пользователей



Основные возможности LMS:

1. Поддержка смешанного обучения.
2. Интеграция с информационной системой автоматизации управления ОУ.
3. Интеграция контента. Очень важно для LMS обеспечивать активную поддержку широкого круга курсов от сторонних разработчиков
4. Возможности тестирования.
5. LMS обеспечивает и механизмы защиты и безопасности данных

Создание электронного курса

Все LMS-системы можно разделить на две основные категории:

1. **свободно распространяемые инициативы**, к которым относятся Moodle (www.moodle.org), Sakai (www.sakaiproject.org), ATutor (www.atutor.ca) и Whiteboard (whiteboard.sourceforge.net);
2. **проприетарные решения**, в том числе WebCT/Black board (www.blackboard.com), Graderpoint (www.gradepoint.net), Desire2Learn (www.desire2learn.com) и Learn.com (www.learn.com).



Параметры построения электронного курса

- состав функций и задач: администрирование пользователей, разработка курсов, поддержка процесса обучения и контроля знаний, формирование отчетности и т.д.;
- используемые коммуникационные средства: кейсы учебно-методических материалов, сетевые интернет-технологии, спутниково-телевизионные технологии;
- способы взаимодействия со слушателями: синхронное, асинхронное, смешанное обучение;
- архитектура размещения: централизованная, распределенная, децентрализованная;
- применяемые технологии дистанционного обучения: мультимедийные лекции, видеолекции, лабораторные практикумы, виртуальные тренажеры;
- состав технических средств;
- состав программных средств.



Российские LMS:

Competentum, <http://www.competentum.ru>;

WebTutor, <http://www.websoft.ru>;

RedClass, <http://www.redcenter.ru>;

eLearningServer, <http://www.learnware.ru>;

Naumen, <http://www.naumen.ru>.

Западные LMS:

IBM Lotus Workplace Collaborative Learning;

learnExact, у нас ее продвигает Центр проектирования контента

МЭСИ, <http://www.learnexact.mesi.ru>;

Elearning Now (система управления дистанционным обучением) и

Manage Now (система управления очным обучением), нашла на

сайте Академии АйТи, <http://www.academyit.ru>;

Sitos, компания Bitmedia, <http://www.bitmedia.cc>.



Возможности использования интегрированной информационной среды

Способ 1. Использование Интернет-ресурсов. Этот способ можно условно назвать интернет-занятием.

Способ 2. Поиск информации.

Способ 3. Использование сервисов.

Способ 5. Видео уроки.

Образовательные сервисы Web 2.0

[Mp3Cut](#), [Playcast](#), [Widgetbox](#), [ZooBurst](#), [Loopster](#)

Мультимедиа
сервисы

[BrainFlips](#), [Flashcard Machine](#), [JeopardyLabs](#), [JigsawPlanet](#), [LearningApps](#), [ProProfs](#), [PuzzleCreation](#), [Wixie](#), [Zondle](#), [Фабрика кроссвордов](#)

Дидактические
игры и занятия

[EDU-Youtube видеохостинг](#),
[Мировая цифровая библиотека](#)
[Teachvideo видео образовательное](#)

Библиотеки

Виртуальные
доски

[Popplet](#), [WikiWall](#), [Writeboard](#),
[RealtimeBoard](#)

Графические
редакторы

[artPad](#), [FotoTricks](#), [Glogster](#), [ImageChef](#), [Photoshop](#), [Picadilio](#), [S more](#)

Презентации,
публикации,
видеоролик

[Animoto](#), [Calameo](#), [Magnoto](#), [Prezi](#), [PhotoPeach](#), [Slideshare](#)

Офисные
технологии,
документ-
сервисы

[DocMe](#), [Google Документы](#), [SkyDrive](#)

Визуализация
данных

[Cacoo](#), [Mind42](#), [Mindomo](#), [WordCloud](#), [Word It Out](#)



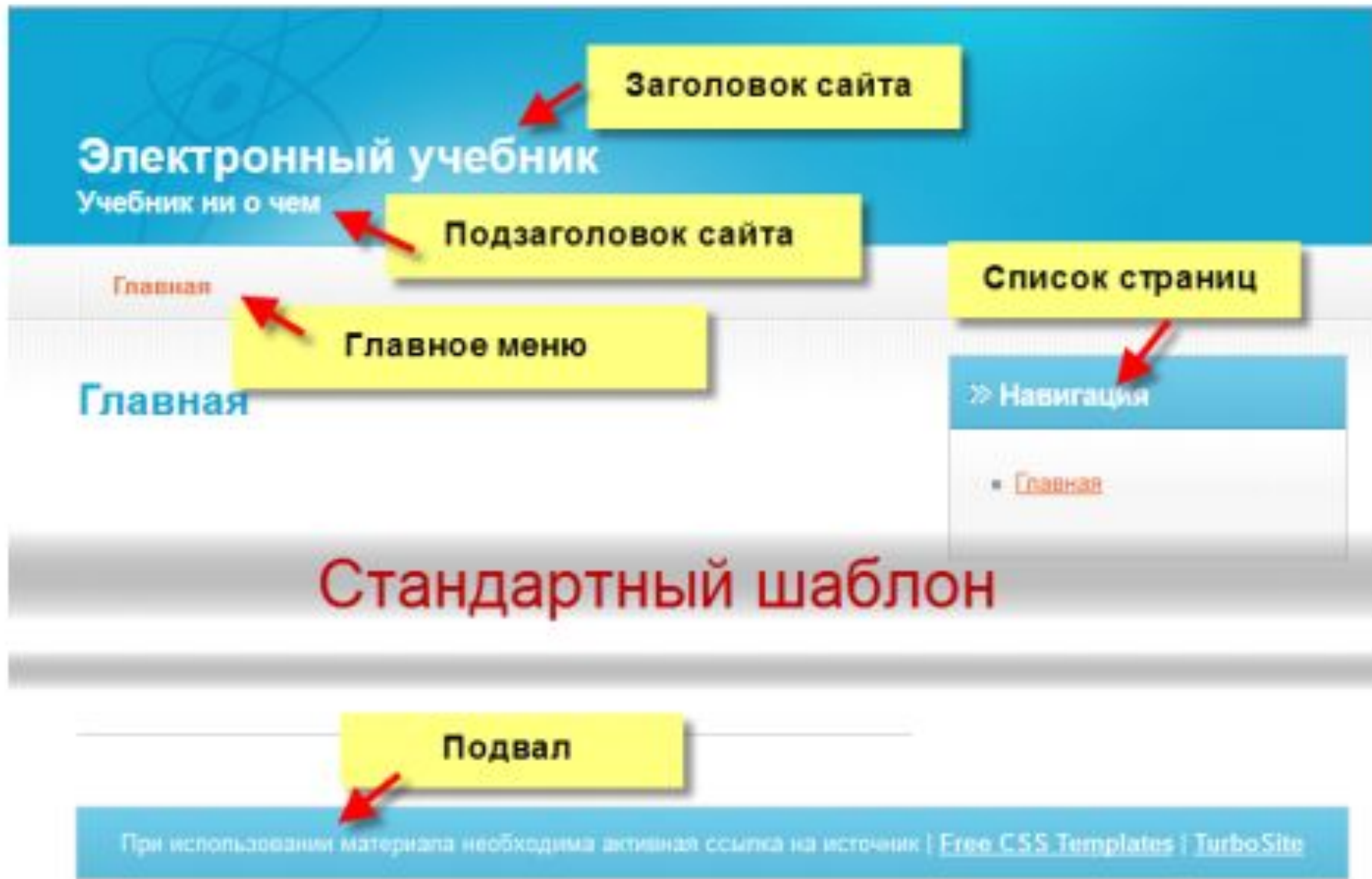
Благодарю за внимание !

Бордюгова Татьяна Николаевна
tnbordyugova@sfedu.ru

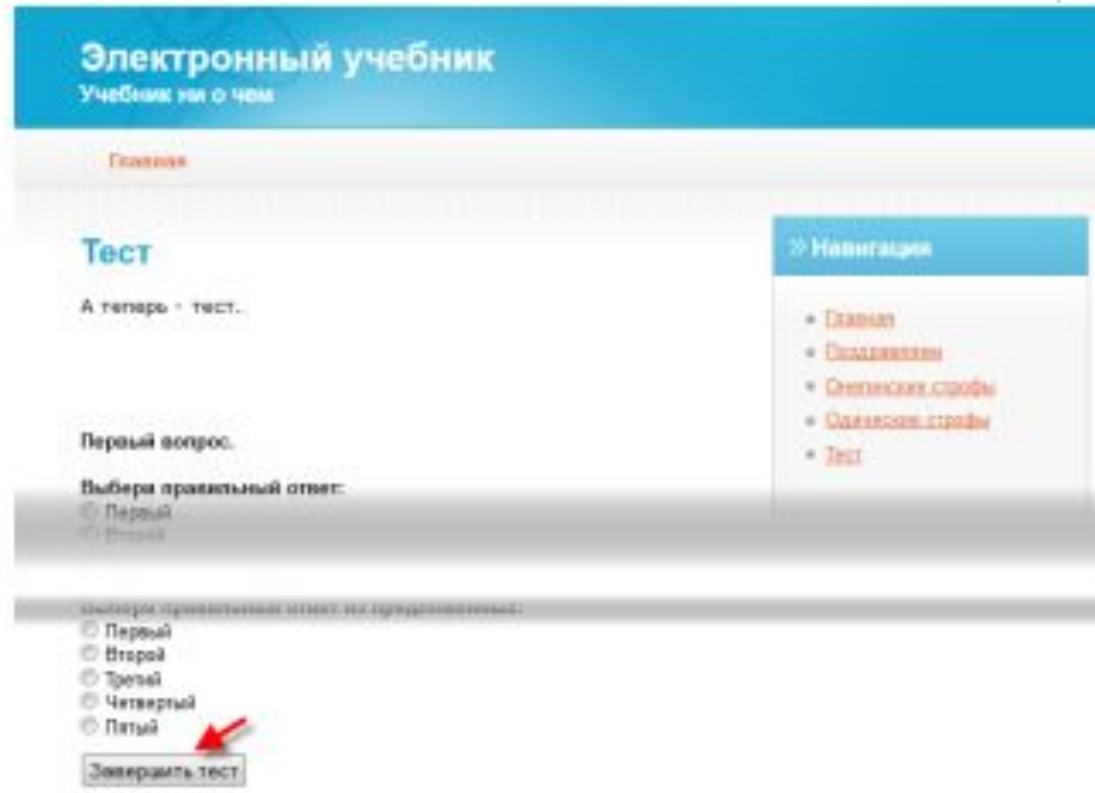
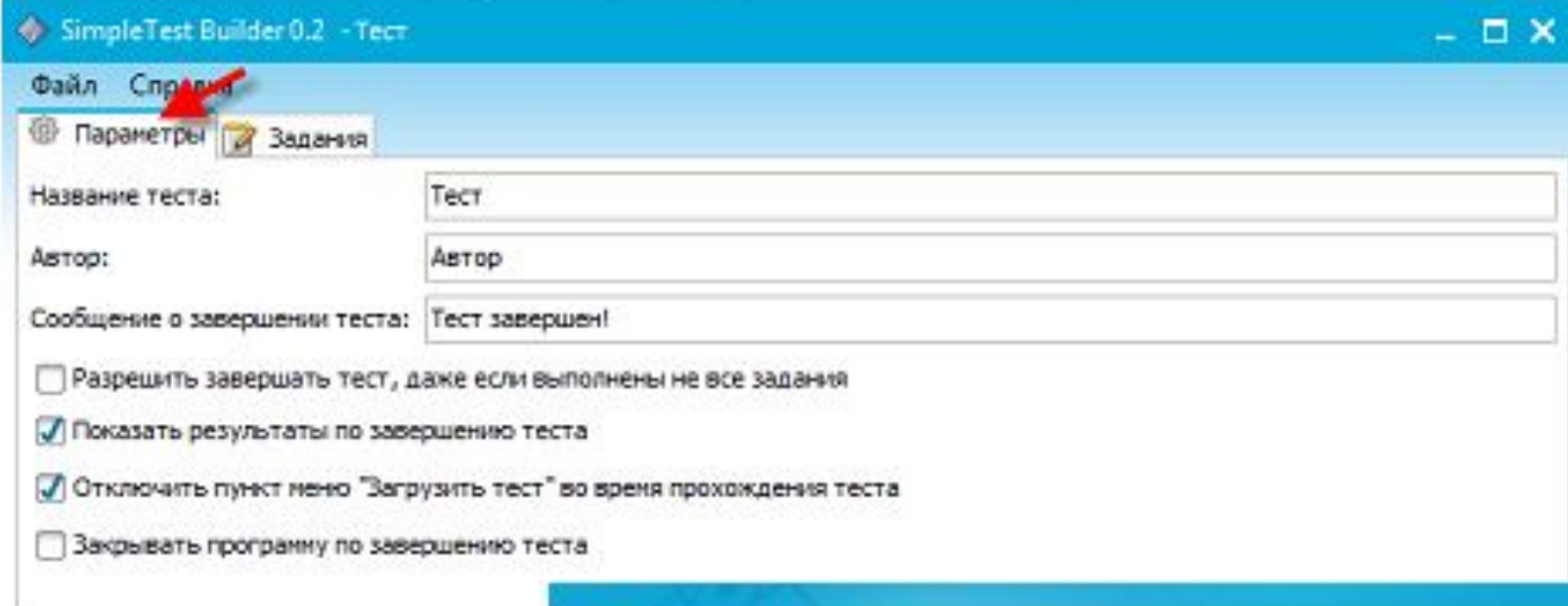


ЮЖНЫЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ





Стандартный шаблон



Визуальный редактор HTML-код **Параметры страницы**

Идентификатор и имя файла страницы: ✓

Свой заголовок (<title>):

Свое описание (<meta name="description">):

Свои ключевые слова (<meta name="keywords">):

Разрешить комментарии на странице (необходима регистрация проекта)

Разместить на странице контактную форму (необходима регистрация проекта)

Разместить на странице значки социальных сетей (видны только при размещении в интернете)

JavaScript-тест:

Главная Обратная связь

Навигация

- Главная
- Описание проекта
- Организация проекта
- Страница сайта
- Обратная связь


Обратная связь

Ваше имя:

E-Mail:

Ваше сообщение:

Проверочный код



Введите:

Визуальный редактор HTML-код **Параметры страницы**

Идентификатор и имя файла страницы: ✓

Свой заголовок (<title>):

Свое описание (<meta name="description">):

Свои ключевые слова (<meta name="keywords">):

Разрешить комментарии на странице (необходима регистрация проекта)

Разместить на странице контактную форму (необходима регистрация проекта)

Разместить на странице значки социальных сетей (видны только при размещении в интернете)

JavaScript-тест:

Главная Обратная связь

Навигация

- Главная
- Описание проекта
- Организация проекта
- Страница сайта
- Обратная связь


Обратная связь

Ваше имя:

E-Mail:

Ваше сообщение:

Проверочный код



Введите:

Игрофикация

- главный аспект игрофикации необходимость достижения цели, которая должна быть связана с содержанием игры;
- игрофикацию целесообразно использовать там, где без мотивации трудно достигнуть цель;
- игрофикация – это не отдельные игры, и не совокупность игр, это некоторая игровая оболочка, которая обеспечивает не только мотивацию или интерес, а меняет поведение участника.



Игровые интегрированные среды



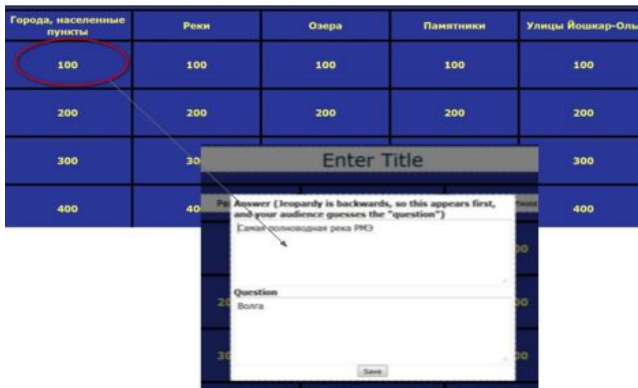
ClassTools.NET



BrainFlips



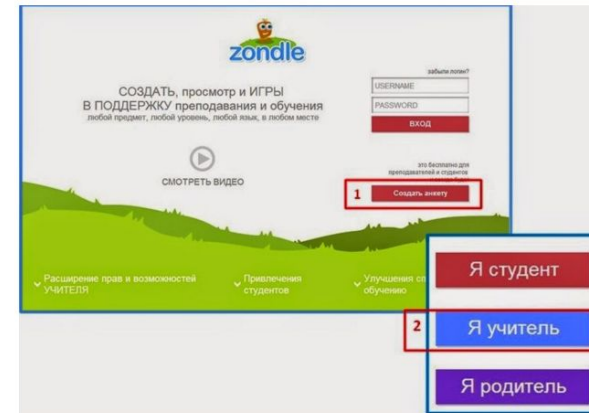
WordLearner



JeopardyLabs



C LearningApps



Zondle

Umapalata



ИГРЫ << вернуться

Логика и информатика

Снежинки 	Остров сокровищ 	Книжная полка 	Магические круги
Водоматика 	Спички 	Квадрат 	Мастермайнд
Морковки 	Пастух динозавров 	Охотник на драконов 	Пчеламатика
Папалотто 	Эскимос 	Косм. путешествие 	Переправа

<< вернуться след >

multimedia & internet for education
Umapalata **ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ** играй на Umapalata

Космическое ПУТЕШЕСТВИЕ

Алан отправился в космическое путешествие, но чтобы перелететь с одной планеты на другую, ему необходимо представить свой персональный код в той системе счисления, которая действует на планете, где он находится.

ПОМОГИ ЕМУ ПЕРЕВЕСТИ КОД ИЗ ДЕСЯТИЧНОЙ СИСТЕМЫ СЧИСЛЕНИЯ В ТУ, КОТОРУЮ НЕОБХОДИМО.

уровень сложности: **Высокий**

СТАРТ

числа в пределах: **80**

© 2000-2006 umapalata.com

Алан отправился в космическое путешествие. но чтобы перелететь с одной планеты на другую ему необходимо представить свой персональный код в той системе счисления которая действует на планете где он находится. помоги ему перевести код из десятичной системы счисления в ту которую необходимо.
 Закрыть игру

Остров Банан Термины по информатике (3080)

Цель

Инструкции

START

Изола Banana

Помочь обезьянке Федору добраться до Острова Банан, перескакивая по черепахам и составляя значения заданные в вопросах. Объяснения даны на рисунке ниже.

Прочитать текст, который объясняет, какое значение нужно составить, перескакивая по черепахам!

Кликать по черепахам с правильными элементами

Start 1 2 3 4

Uma fa ig

Сядь на ПОЕЗД Какая бывает информация (5067)

Цель

Инструкции

Понятия

START

Выбрать тип поездов, на которые нужно сесть

Тепловоз

Прочитать внимательно вопрос написанный на панели

Кликнуть на карточку с правильным ответом